

**BUDAYA KONSUMERISME
DALAM REPRESENTASI BENTUK**



TUGAS AKHIR KARYA SENI

Karyadhi

0311602021

**MINAT UTAMA SENI PATUNG
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

**BUDAYA KONSUMERISME
DALAM REPRESENTASI BENTUK**



TUGAS AKHIR KARYA SENI

Karyadhi

0311602021

**MINAT UTAMA SENI PATUNG
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI
JURUSAN SENI MURNI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

**BUDAYA KONSUMERISME
DALAM REPRESENTASI BENTUK**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
NO.	3375/H/S/2010
IS	
WAKTU	9-8-2010
TTD.	<i>[Signature]</i>



TUGAS AKHIR KARYA SENI

Karyadhi

0311602021



Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Seni Rupa Murni
2010

Tugas Akhir Karya Seni berjudul :
BUDAYA KONSUMERISME DALAM REPRESENTASI BENTUK diajukan
oleh Karyadhi, NIM 0311602021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni
Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Yogyakarta, telah dipertanggung
jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal.....dan
dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Drs. Anusapati, MFA
NIP. 19570929.198503.1.001

Pembimbing II/ Anggota



Drs. Dendi Suwandi, MS
NIP. 19540223.198601.1.001

Cognate/ Anggota



Drs. Soewardi, M.Sn
NIP. 19500726.198503.1.001

Ketua Jurusan Seni Murni
Ketua Program Studi/Anggota



Dra. Nunung Nurjanti, M.Hum.
NIP. 19490613.197412.2.001



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Dr. M. Agus Burhan, M.Hum
NIP. 19600408 198601 1 001

KATA PENGANTAR

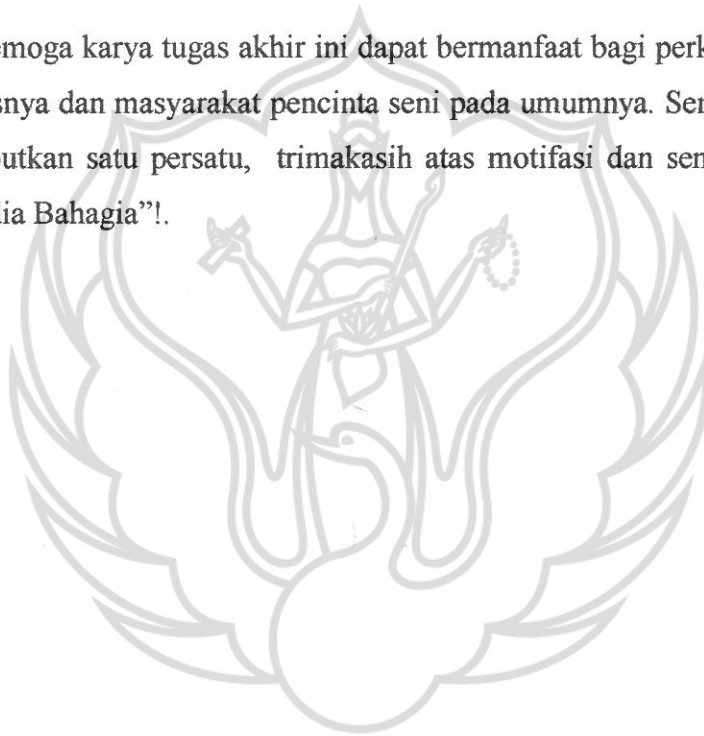
Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan YME, hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni Patung dengan judul BUDAYA KONSUMERISME DALAM REPRESENTASI BENTUK. Tugas akhir ini disusun sebagai syarat yudisium dalam memperoleh gelar Sarjana Seni (S.sn) pada Institut Seni Indonesia. Dan diharapkan dapat memberikan sebuah pertanggung jawaban atas karya – karya yang penulis hadirkan.

Karya Tugas Akhir Seni Patung ini dapat terwujud dengan baik dan menarik atas motifasi, kritik dan saran, bimbingan serta dukungan dan dedikasi dari segenap pihak terkasih. Untuk itu penulis ucapkan terimakasih dengan rasa hormat kepada.

1. Drs. Anusapati, MFA, Selaku Dosen Pembimbing I
2. Drs. Dendi Suwandi, M.S, Selaku Dosen Pembimbing II
3. Drs. Soewardi, M.Sn Selaku cognate
4. Drs. Nunung Nurdjanti, M.H um selaku ketua Jurusan Seni Murni
5. Drs. AG. Hartono, M.Sn selaku Dosen Wali
6. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, sebagai Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Ibu Wiwik Sri Wulandari, M.Sn. sebagai Sekretaris Jurusan Seni Murni
8. Segenap Dosen dan Staf Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta
9. Segenap Staf UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
10. Bapak dan Ibuku, Adik, Segenap keluarga besar Sastro wiyono dan Trimo Pawiro yang selalu memberikan Doa Restu serta dukungannya dengan total.
11. Wulandari atas semua dan inspirasinya.
12. Endang Maedawaty, Darajati Pertiwi terimakasih atas dukungan beserta waktunya.
13. Teman - teman KKN bojongsari 2007
14. Keluarga besar JOGJA MURAL FORUM, beserta 12 komunitas mural kampung dan para muralis – muralis papan atas jogja.

15. Semua Teman - teman angkatan 2003
16. Teman – teman SMSR dan kelompok BANGKIT, serta IDU GENI, MEOK, dan FORMAP
17. Prasetyo yunianto, Anto sukanto, Nikmah Rahma, Cepti, Sulistyو, Anton Win, Ranggi, Herpri Yanto, Agus nurohim, Isra Nur Hanifah, Adelia Rena Riwayani, Iqo Dwi Yuniarko, Ali Effendi
18. Teman seperjuangan Patung '03, Saroni, Ostheo, Supiyanto, Yusup dilogo, Renold, Indri sopo nyono, Rofid, Nyoman, Ragil, Ram, Markuji, dan Alm Petrus

Akhirnya semoga karya tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan seni patung pada khususnya dan masyarakat pencinta seni pada umumnya. Semua rekan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, trimakasih atas motifasi dan semuanya , “Mari berkarya dan buat dia Bahagia”!.



Terimakasih

Karyadhi
Penulis

DAFTAR ISI

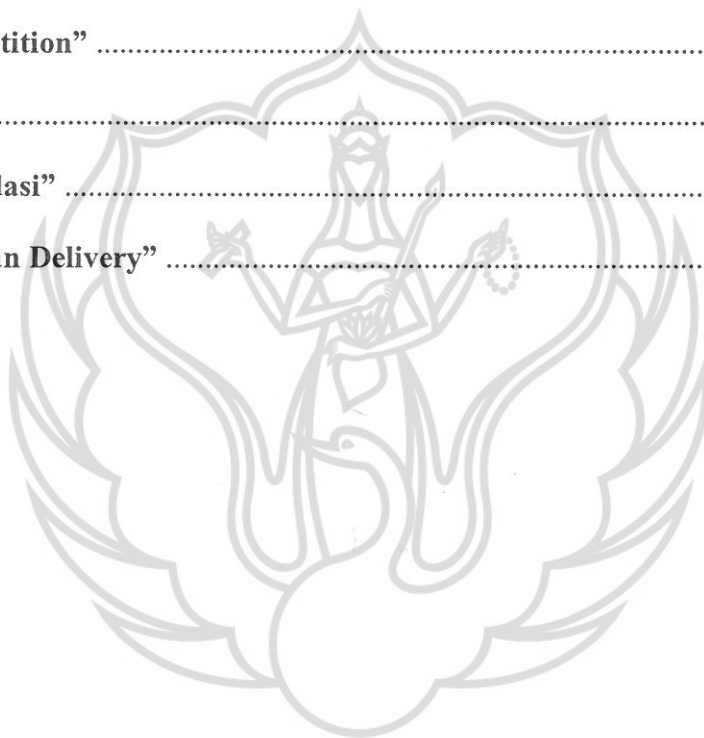
Halaman Judul Ke – 1	i
Halaman Judul Ke – 2	ii
Halaman Pengesahan	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
Daftar Karya	viii
Daftar Lampiran	ix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	5
D. Makna Judul	5
BAB II. KONSEP	
A. Konsep Penciptaan	8
B. Konsep Bentuk / Wujud	11
C. Konsep Penyajian	14
Bab III. PROSES PEMBENTUKAN	
A. Bahan	15
B. Alat	18
C. Teknik	21
D. Tahap Pembentukan	21
BAB IV. DESKRIPSI/ TINJAUAN KARYA	23

BAB V. PENUTUP	35
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN	38



DAFTAR KARYA

Foto karya 1 “Enjoy”	24
Foto karya 2 “Sweet home”	25
Foto karya 3 “Human Konsumtif”	26
Foto karya 4 “Mati karenamu”	27
Foto karya 5 “Saatnya anda pelan-pelan juga”	28
Foto karya 6 “Budidaya”	29
Foto karya 7 “Competition”	30
Foto karya 8 “Over”	31
Foto karya 9 “Degradasi”	32
Foto karya 10 “Human Delivery”	33



DAFTAR LAMPIRAN

1. Foto Diri dan Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa
2. Poster Pameran
3. Foto X-Banner
4. Foto Proses Berkarya
5. Foto Display Pameran
6. Foto Situasi Pameran
7. Katalog



BAB I

PENDAHULUAN



A. Latar Belakang Penciptaan.

Kehidupan ini akan terus bergerak seiring dengan perkembangan kondisi masyarakat dan jamannya. Manusia tidak bisa memungkiri bahwa perubahan jaman terus berjalan. Disadari atau tidak masyarakat terhanyut dalam arus globalisasi. Seakan menjadi sebuah tuntutan untuk bisa dan memiliki secara materi dan beragam fasilitas yang ditawarkan, sehingga manusia akan berlomba-lomba dalam hal ini. Realita yang terjadi akhirnya adalah mengadopsi atau mengkonsumsi sesuatu, objek, bahkan budaya yang sebenarnya tidak semuanya bisa diterima/ sesuai dengan budaya lokal. Terjadinya pergeseran nilai-nilai budaya yang tidak terbayangkan sebelumnya, bisa terlihat dari mulai adopsi makanan, sandang, bahkan sampai pada gerakan budaya yang menjadi gaya hidup yang dianggap masakini.

Yasraf mengatakan sebagai berikut :

“Budaya konsumen telah menggiring masyarakat global ke arah sebuah bentuk kehidupan budaya baru, yang diantaranya dicirikan oleh ; semakin terpusatnya kehidupan masyarakat pada dunia konsumsi ; semakin terpusatnya kehidupan pada objek (material culture) ; semakin tersegmentasinya masyarakat kedalam berbagai kekompok gaya hidup ; semakin terdeiferensiasinya budaya kedalam subbudaya-subbudaya ; semakin berperannya dunia objek sebagai “penanda budaya” ; semakin tingginya tempo kehidupan sebagai akibat semakin cepatnya tempo pergantian tanda, kode, dan makna-makna budaya ; semakin mencairnya identitas akibat arus pergantian identitas yang semakin cepat.”¹

¹ Yasraf Amir, Piliang, Nation-state, Identitas, dan Tantangan Budaya Global, Aspek Seni Visual, (Yogyakarta: Yayasan Seni Cemeti, 2002), p. 16

Beragam tawaran dimana tanda, makna, citra serta identitas dapat mengalir dengan bebas, melanggar norma-norma serta mencetak manusia-manusia kecanduan dengan identitas-identitas baru untuk diperjual-belikan dengan berlimpah keuntungan tanpa melihat efek buruknya.

Dunia konsumerisme membentuk ruang sosial yang di dalamnya para konsumen dikonstruksi kehidupan sosialnya, sehingga mereka mengikuti arus perubahan tanda, makna, citra dan identitas yang mengalir tanpa henti. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Alan Tomlinson yang diterjemahkan oleh Yasraf dalam buku Aspek – Aspek Seni Visual Indonesia adalah sebagai berikut :

“Dalam *consumption, identity, & style*, dunia konsumerisme menjadi sebuah medan yang didalamnya “ identitas personal” dikonstruksi oleh pihak lain (produser) dengan cara yang sangat agresif dan seduktif.”²

Berbagai macam cara dilakukan manusia untuk memenuhi naluri-naluri yang dibutuhkan jasmaninya, tetapi di saat ini di dalam masyarakat yang terbawa arus budaya kapitalisme global, upaya-upaya untuk pemenuhan naluri-naluri dan kebutuhan jasmaninya tidak lagi dikarenakan kepentingan/ kebutuhan pokok akan tetapi hanya sekedar untuk kepentingan kemewahan semata. Naluri manusia selalu dipenuhi berbagai keinginan pada sesuatu yang bernilai lebih bisa berupa, pangan, sampai pada gaya hidup dan yang lainnya.

² Lihat Alan Tomlinson (ed) *consumtion, identity & style : marketing and the packing of pleasure, routledge (London: 1991),p.16*

B. Rumusan Penciptaan

Seperti kondisi manusia yang dialami sekarang ini, ditawarkan berbagai macam fasilitas dan produksi massa dengan berbagai merk dan objek yang semuanya serba mewah dan menggiurkan. Setiap hari di Indonesia banyak tempat-tempat industri yang memproduksi ribuan bahkan jutaan produk, kemasan barang instan (sementara), misal *softdrink* coca – cola dan lainnya, maupun produk yang bersifat simbolis kekinian, dari dandanan sampai gaya hidup yang serba glamor. Penulis tertarik pada fenomena yang terjadi dalam masyarakat sekarang ini, yang disebutkan di atas bahwa citra masa kini sebuah objek yang populer sekaligus gaya yang akan banyak berperan, dan dihadirkan dalam karya Seni Patung.

C. Tujuan Dan Manfaat

1. Tujuan

Penciptaan sebuah karya seni patung sangatlah beragam, mulai dari teknik sampai pemilihan material. Penulis berupaya mewujudkan gagasan ke dalam karya seni patung dalam tema budaya konsumerisme yang cenderung membahas tentang naluri konsumtif yang berlebihan yang berdampak pada manusia itu sendiri beserta lingkungannya dengan cara :

- a. Merespon Budaya Konsumerisme yang bertolak belakang dengan budaya lokal, sekaligus sebagai respon penulis dalam kehidupan keseharian

terhadap pergeseran budaya lokal yang adiluhung, yang diwujudkan dalam karya Seni Patung.

- b. Mengolah material (eksplorasi) *object* temuan, barang – barang yang mencitrakan konsumsi baik bersifat merk atau tidak, menjadi karya seni patung yang diharapkan bisa menjadi media interaksi antara seniman dengan penikmat yang sifatnya imajinatif, dari benda ber merk/fungsional menjadi artistik.
- c. Menghadirkan karya seni patung dengan alternatif material untuk penyadaran seniman, lingkungan masyarakat, tentang budaya konsumerisme serta keberlimpahan material seni patung

2. Manfaat

Karya seni ini dihadirkan penulis untuk memenuhi tugas akhir sekaligus sebagai media untuk mengkritisi tentang fenomena Budaya Konsumerisme dan media sindiran serta introspeksi baik dan buruknya budaya konsumtif yang berkembang dalam masyarakat saat ini : Sebagian besar karya dari penulis terbuat dari bahan hasil produksi masa yang tiap harinya beribu bahkan berjuta produk dengan berbagai merk didistribusikan dan menjadikan sisa sampah yang selalu menjadi problem lingkungan kita. Setidaknya karya ini wujud dari respons terhadap objek yang dianggap sampah dan merk kekinian/ citra konsumsi budaya massa yang dihadirkan dalam bentuk seni patung.

D. Makna Judul

Judul Karya Tugas Akhir ini adalah : **Budaya Konsumerisme Dalam Representasi Bentuk** Untuk menghindari dalam kerancuan judul maka penulis memberikan batasan-batasan agar makna judul sesuai dengan yang penulis maksud. adalah sebagai berikut :

Budaya : Sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang sudah sukar diubah³.

Konsumerisme : Paham atau gaya hidup yang menganggap barang – barang mewah sebagai ukuran kebahagiaan atau kesenangan, gaya hidup yang tidak hemat.⁴

Budaya Konsumerisme yang dimaksudkan penulis dengan adalah suatu kebiasaan belanja atau bergaya hidup mewah/ berlebihan tanpa mempertimbangkan fungsi dan keperluannya. Mengadopsi budaya barat yang belum tentu sesuai dengan budaya lokal. Bisa bersifat iklan/ merk – merk serta gaya hidup yang membudaya di indonesia.

Representasi : Yasraf menjelaskan bahwa representasi sebagai tindakan menghadirkan /merepresentasikan sesuatu lewat sesuatu yang lain di luar dirinya, biasanya berupa tanda atau simbol.⁵

³ Departemen Pendidikan Nasional *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), p.169

⁴ *Ibid*, p.590

⁵ Yasraf Piliang, *Hiper Semiotika; Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna* (Bandung: Jalasutra, 2003) p. 21

Bentuk : Menurut The Liang Gie :

Dalam karya seni, medium berikut unsur-unsurnya itulah yang disusun dan disatupadukan sehingga menjadi suatu kebulatan yang utuh, pengorganisasian itu harus mengandung makna yang menarik, sehingga terjelma apa yang dikenal sebagai bentuk (form) dari karya seni. Dalam hal ini bentuk bukan berarti suatu bangunan geometri, melainkan organisasi menyeluruh yang tersusun dari keseluruhan hubungan satu sama lain diantara seni itu.⁶

Representasi Bentuk yang dimaksudkan penulis adalah menghadirkan kembali sesuatu (bentuk) karya seni patung. Bentuk yang dimaksudkan disini adalah bentuk tiga dimensional yang menjadi elemen dasar seni patung. Bentuk merupakan obyek nyata dari representasi dari objek tiruan alam, perwujudan dari pengalaman visual, penciptaan dari berbagai bentuk pengganti (sign, symbol) yang memiliki nilai sensasi rabaan sebagai prioritasnya, seperti yang diungkapkan Herbert Read yang diterjemahkan oleh But Muchtar dalam buku *Sejarah Singkat Seni Patung Modern* adalah: Kesungguhan atau kebenaran isi (La verite interiore) yang tumbuh menjadi bentuk, seharusnya lebih dimaksudkan untuk diraba ketimbang dipandang. Rabaan adalah sensasi yang diutamakan, dan walaupun seorang pengamat tidak melakukan tindakan tersebut, maka hal itu merupakan kerugiannya, sensasi yang terlibat dalam kreatifitas merupakan dorongan, tekanan, sensasi yang dapat dirasakan dan dapat diraba.⁷

⁶ The Liang Gie, *Garis – garis Besar Estetika* (Filsafat Keindahan), Karya 1976, p.70

⁷ Herbert Read, Terj. But Muchtar, *Sejarah Singkat Patung Modern*, Frederick A. Praeger Publisher, (New York – Washington, 1964), p.8

Karya – karya dari penulis nantinya akan banyak menggunakan material dari barang – barang produksi massa, baik yang bermerk maupun tidak. Dalam mengerjakan nantinya penulis banyak menggunakan tehnik nonkonvensional yang pada umumnya jarang digunakan pematung, misal dengan merangkai pakai lem, paku ripet dan selebihnya tehnik konvensional. Budaya Konsumerisme dalam Representasi Bentuk yang dimaksud adalah : Menciptakan sebuah karya seni patung dengan mengambil latar belakang dari budaya konsumerisme baik secara pandangan negatif/ positif dari gaya hidup hingga naluri konsumtif dan pemanfaatan material atas tema tersebut. Tugas akhir penciptaan karya seni patung ini sekaligus sebagai intropeksi diri penulis serta merespon material dari berbagai macam produk dan merk yang sangat berlimpah dalam kondisi masyarakat yang ada sekarang ini.

Harapan penulis karya tersebut nantinya bisa sedikit banyak menginspirasi publik yang mengapresiasinya, baik dari pilihan tema, visual, serta material. Sebuah karya seni terlahir tidak akan lepas dari persinggungan rutinitas keseharian ataupun fenomena yang ditangkapnya.